

Справочник по JAVASCRIPT

Комментарии

```
// Это однострочный комментарий  
/* Многострочный комментарий */
```

Типы данных, значения и переменные

Числа в диапазоне значений $\pm 1.7976931348623157E+308$

По умолчанию значение NaN. Чтобы проверить используйте `isNaN()` или `x!=x`

Функции сложных арифметических вычислений

```
Math.pow(2,53)    // => 9007199254740992, степень  
Math.round(.6)    // => 1.0, округление до ближайшего  
Math.ceil(.6)     // => 1.0, округление вверх  
Math.floor(.6)    // => 0.0, округление вниз  
Math.abs(-5)      // => 5, абсолютное значение  
Math.max(x,y,z)   // максимальный аргумент  
Math.min(x,y,z)   // минимальный аргумент  
Math.random()     // псевдослучайное число 0<=x<1.0  
Math.PI           // число  $\pi$   
Math.E            // число e  
Math.sqrt(3)      // квадратный корень  
Math.pow(3,1/3)   // возведение в дробную степень  
Math.sin(0)       // синус  
Math.log(10)      // натуральный логарифм десяти  
Math.log(100)/Math.LN10 // логарифм по основанию 10  
Math.log(512)/Math.LN2  // логарифм по основанию 2  
Math.exp(3)       // экспонента
```

Текст — строка упорядоченная последовательность 16-битовых значений.

Строковые литералы: одинарные (') или двойные (") кавычки.

Объединение строк: `msg = "Привет " + " Мир!"`;

Получить длину строки: `msg.length`

Методы по работе со строками:

```
var s = "слова для теста" // создание строки  
s.charAt(0)               // => "с": первый символ  
s.charAt(s.length-1)     // => "а": последний символ  
s.substring(1,4)          // => "лов": символы 2, 3 и 4  
s.slice(1,4)              // => "лов": то же  
s.slice(-3)               // => "ста": последние три символа  
s.indexOf("л")            // => 1: позиция символа л  
s.lastIndexOf("а")        // => 1: позиция последнего а  
s.indexOf("а", 3)         // => 3: позиция а после 3-й  
s.split(" ", 3)           // => "слова", "для", "теста"  
s.replace("с", "С")       // => "Слова для теста":  
                           // замена вхождений  
s.toUpperCase()           // => "СЛОВА ДЛЯ ТЕСТА"
```

Строки можно интерпретировать как массив:

```
str = "Hello World!";  
str[0];  
str[str.length-1];
```

Булевы значения — одно из двух состояний `true` или `false`

null и **undefined** – указывают на отсутствие определённого значения

Глобальный объект - В коде верхнего уровня использовать ссылку на глобальный объект:

```
var global = this;
```

Преобразование типов — интерпретатор весьма гибкий по отношению к типам.

```
10 + «Текст»    // число 10 преобразуется в текст «10 Текст»
«7» * «4»       // текст преобразуется в число 7 * 4
var n = 1 - "x"; // строку нельзя преобразовать NaN
n + «Текст»     // n равно NaN это будет преобразовано в строку «NaN Текст»
```

Явное преобразование типов с помощью функций:

```
Number("3")
String(100)
Boolean([])
Object(3)
n.toString()
```

Функции синтаксического анализа:

```
parseInt("3 мышки")    // получим число 3
parseFloat("3.14 метра") // получим число 3.14
```

Объявление переменных

Объявление переменных выполняется с помощью ключевого слова var

```
var result;
var i, sum;
var message = "Hello World!";
var i = 0, j = 0, k = 0;
```

Инициализаторы

Массивы

```
[]           // Пустой массив
[1+2, 3+4]    // Массив из двух элементов
var matrix = [ [1,2,3], [4,5,6], [7,8,9] ];    // Многомерный массив
```

Объекты

```
var a = {x:2, y:1}; // Объект с двумя свойствами
var b = {};         // Пустой объект без свойств
b.x = 2; b.y = 1;   // Добавляем свойства пустому объекту
var rectangle = {left: {x:2, y:2}, right: {x:4, y:5}}; // Вложенные
```

Обращение к свойствам

Две формы обращения к свойству:

```
var obj = {x:1, y:2};
obj.x           // выражение.идентификатор
obj["y"]        // выражение[выражение]
```

Определение функции — определение как переменная.

```
var square = function(x) { return x*x; }    // объявление функции
var n = square(5);
```

Создание объекта — выполняется с помощью ключевого слова new

Если аргументы передавать не нужно скобки можно опустить

```
new Object;
new Data;
new Object();
new Point(2,3);
```

Операторы

++, --	Префиксный или постфиксный инкремент/декремент
delete	Удаление свойства
typeof	Вычисление типа операнда
void	Возврат неопределённого значения
instanceof	Проверка класса объекта
in	Проверка существования свойства
+, -	Сложение, вычитание
*, /, %	Умножение, деление, остаток от деления
<, <=	Меньше, меньше или равно
>, >=	Больше, больше или равно
==, ===	Равенство, строгое равенство
!=, !==	Неравенство, строгое неравенство
&&,	И, Или
?:	Выбор из двух операторов
+=, -=, *=, /=, &=, ^=, =, <<=, >>=, >>>=	Операции и присваивание

Интерпретация строк кода – используется функция eval() или execScript()

```
eval("3+2");
eval("var y = 3;");
eval("function f() { return 0; }");
```

Условный оператор ?:

```
var result = x > 0 ? 10 : -10;
var check = user ? "yes" : "no"
```

Инструкции

Пустые инструкции

```
{
    pi = Math.Pi;
    console.log("PI = " + pi);
}
```

Функции

```
var f = function(x) {return x+1;}  
function f(x) {return x+1;}
```

Условия

```
if (n == 1) {  
    //...  
}else if (n == 2) {  
    //...  
}else{  
    //...  
}
```

Выбор

```
switch(n){  
    case 1:  
        //...  
        break;  
    case 2:  
        //...  
        break;  
    default:  
        //...  
        break;  
}
```

Циклы

```
var count = 0;  
while (count < 10) {  
    count++;  
}
```

```
var count = 0;  
do {  
    count++;  
} while(count < 10);
```

```
for(var count = 0; count < 10; count++) {  
    //...  
}
```

```
for(var k in obj)  
    console.log(obj[k]);
```

Переходы — операторы: break, continue, return, try/catch/finally

Помеченные инструкции

```
mainloop: while(token != null){
    continue mainloop;
}
```

Исключение — сигнал о произошедшей ошибке

```
if(x < 0) throw new Error("x должен быть положительным")
```

Обработка исключений

```
try {
    //...
} catch(ex) {
    alert(ex);
} finally {
    //...
}
```

Директива строгого режима – переключает интерпретатор в строгий режим.

В строгом режиме используется ограничение подмножество языка, устраняющее ряд дефектов платформы, повышая уровень проверки ошибок и безопасность.

```
"use strict"
```

Объекты

Объектные литералы

```
var empty = {};
var point = {x:0, y:0};
var point2 = {
    x: point.x,
    y: point.y+1
};
var book = {
    "main title": "JavaScript",
    'sub-title': "Pocket Ref",
    "for": "all audiences"
};
```

Ключевое слово *new*

```
var o = new Object();
var a = new Array();
var d = new Date();
var r = new RegExp("js");
```

Прототипы

```
Object.prototype
Array.prototype
Date.prototype
```

Создание объекта с помощью метода Create

```
var obj = Object.create(null);  
var obj = Object.create({x:1, y:2});  
var obj = Object.create(Object.prototype);
```

Свойства — Чтение и запись свойств

```
var book = {author: "John", "main title": "JavaScript"};  
var author = book.author;  
book.author = "Paul";  
book["main title"] = "ECMAScript";
```

Наследование свойств

```
var objA = {};  
objA.x = 10;  
  
var objB = inherit(objA); // наследует свойства объекта  
objB.y = 20;  
console.log(objB.x);
```

Удаление свойств

```
var book = {author: "John", "main title": "JavaScript"};  
delete book.author  
delete book["main title"];
```

Проверка свойств

```
var obj = {x: 1}  
  
"x" in obj; // true СВОЙСТВО ЕСТЬ  
"y" in obj; // false свойства нет  
obj.y !== undefined // false свойства нет  
obj.hasOwnProperty("x"); // true СВОЙСТВО ЕСТЬ  
  
var obj2 = inherit({y: 2});  
obj2.propertyIsEnumerable("x"); // true свойство унаследовано
```

Перечисление свойств

`Object.keys()` - возвращает массив имён заданных собственных свойств

`Object.getOwnPropertyNames()` - возвращает имена всех свойствами

```
var obj = {x:1, y:2, z:3};  
for(p in obj) console.log(p);
```

Сериализация свойств и объектов — процесс преобразование объекта в строку

```
var obj = {x:1, y:[false, null, ""]};  
var s = JSON.stringify(obj);  
var p = JSON.parse(s);
```

Методы чтения и записи свойств

```
var obj = {  
  xyz: 1.0,  
  get funcValue() {  
    return this.xyz;  
  },  
  set funcValue(value) {  
    this.xyz = value;  
  }  
};
```

Атрибуты свойств

`Object.getOwnPropertyDescriptor()` - получить дескриптор свойства заданного объекта

```
Object.getOwnPropertyDescriptor(obj, "funcValue");
```

`Object.defineProperty()` - для установки атрибута или создания свойства с заданными атрибутами.

```
var obj = {};
```

```
Object.defineProperty(obj, "x", {value: 1, writable: true});
```

Атрибуты объекта

prototype – атрибут прототипа задает объект, от которого данный объект наследует свойства.

```
var objA = {x:1}
```

```
var objB = Object.create(objA);
```

```
objA.isPrototypeOf(objB) // true - objB наследует от objA
```

```
Object.prototype.isPrototypeOf(objB) // true – для любого объекта
```

class – атрибут класс содержит строку с информацией о типе объекта.

```
Function classof(obj){ // возвращает класс объекта  
  if(obj === null) return "null";  
  if(obj === undefined) return "undefined";  
  return Object.prototype.toString.call(obj).slice(8, -1);  
}
```

extensible – атрибут расширяемый задает, можно ли добавить в объект новое свойство.

`Object.isExtensible()` - определить является ли объект расширенным

`Object.seal()` - делает объект расширяемым

`Object.isSealed()` - определяет вызывается ли метод `seal`

`Object.freeze()` - блокирует объект

`Object.isFrozen()` - определяет заморожен ли объект

```
obj = Object.seal(Object.create(Object.freeze({x:1}), {y:2}));
```

Массивы - упорядоченный набор значений.

Первый элемент 0, а максимальный $2^{23}-2$ то есть 4294967294.

Создание массива

```
var empty = [];  
var primes = [2, 3, 5, 7];  
var misc = [{}, true, "a"];  
var count = [1,,3];  
var undefs = [,,];  
var matrix = [[1,2],[3,4]];  
var matrix = [ [1, {x:1, y:2}], [2, {x:3, y:4}] ];  
var a = new Array();  
var b = new Array(10);  
var c = new Array(1, 2, 3, "text");
```

Элементы и длина массива

```
var a = ["world"];           // создание массива  
var value = a[0];           // чтение элемента  
a[1] = 3.14;                 // запись элемента  
var b = [1,2,3,4,5];  
  
b.length;                   // длина массива  
b.length = 3;               // теперь массив [1,2,3]
```

Перечисление элементов массива

```
var values = [];  
for(var i = 0; i < 10; i++){  
    values[i] = i;  
}  
  
var arr = [1,2,3,4,5];  
arr.forEach(function(item, i, arr){  
    alert( i + ": " + item + " (массив: " + arr + ")" );  
});
```

Многомерный массив

```
var table = new Array(10);           // 10 строк таблицы  
for(var i=0; i<table.length; i++){  
    table[i] = new Array(5);         // 5 столбцов  
}  
for(var row=0; row<table.length; row++){  
    for(var col=0; col<table[row].length; col++){  
        table[row][col] = row*col;  
    }  
}
```

Методы массивов

join() - преобразует все элементы массива в строку

```
var a = [1,2,3];  
a.join(); // 1,2,3  
a.join(" "); // 1 2 3  
a.join(""); // 123
```

split() - преобразует строку в массив

```
a.split("1,2,3");
```

reverse() - изменяет последовательность массива на обратную и возрастающую.

```
var a = [1,2,3];  
a.reverse(); // 3,2,1
```

sort() - сортирует элементы массива

```
var a = new Array("вишня", "яблоко", "апельсин")  
a.sort(); // в алфавитном порядке  
a.sort(function(a,b) { // обратный порядок  
    return b-a;  
});
```

concat() - соединяет массивы

```
var a = [1,2,3];  
a.concat(4, 5); // [1,2,3,4,5]  
a.concat([6,7]); // [1,2,3,4,5,6,7]  
a.concat(8, [9, [10,11]]); // [1,2,3,4,5,6,7,8,9,[10,11]]
```

slice() - возвращает фрагмент массива

```
var a = [1,2,3,4,5];  
a.slice(0,3); // [1,2,3]
```

splice() - вставляет новый или удаляет существующий элемент массива

```
var a = [1,2,3,4,5,6,7,8];  
a.splice(4); // массив теперь [1,2,3,4]  
a.splice(1,2); // массив теперь [1,4]  
var b = [1,2,3,4,5];  
b.splice(2, 0, 'a', 'b'); // массив теперь [1,2,'a','b',3,4,5]
```

push() - добавляет элемент в конец стека

pop() - удаляет последний элемент стека

```
var stack = [];  
stack.push(1,2); // массив теперь [1,2]  
stack.pop(); // массив теперь [1]
```

unshift() - добавляем элемент в начало стека

shift() - удаляет первый элемент стека

```
stack.unshift(1); // массив теперь [1,1]  
stack.shift(); // массив теперь [1]
```

toString() - преобразует каждый элемент в строку

```
[1,2,3].toString();
```

Методы массивов ECMAScript 5

forEach() - проходит по массиву вызывая функцию для каждого элемента.

```
var data = [1,2,3,4,5];
data.forEach(function(value) {
    console.log(value);
});
data.forEach(function(value, i, array) {
    array[i] = value + 1;
});
```

map() - передает функции каждый элемент массива, и возвращает новый массив.

```
var a = [1,2,3];
var b = a.map(function(v){return v*v});    // теперь массив [1,4,9]
```

filter() - фильтр массива

```
var a = [5,4,3,2,1];
a.filter(function(x){return x < 3});    // возвращает [2,1]
```

every() - возвращает true если функция вернула true для каждого элемента

```
var a = [1,2,3,4,5];
a.every(function(v){return x < 10;});
```

some() - возвращает true если существует хотя бы один элемент функция которого true

```
var a = [1,2,3,4,5];
a.every(function(v){return x%2 === 0;});
```

reduce() и reduceRight() - объединяют элементы массива для с помощью функции

```
var a = [1,2,3,4,5];
a.reduce(function(x,y){return x+y}, 0);
```

indexOf() и lastIndexOf() - ищут в массиве элемент с заданным значением

```
var a = [0,1,2,1,0];
a.indexOf(1);                // вернёт индекс 1
a.lastIndexOf(1);            // вернёт индекс 3
```

Строки в качестве массивов

```
var s = "test";
s.charAt(0);                // "t"
s[1];                       // "e"
```

Функции

Определение функций

```
function point(x, y) {  
    //...  
}  
  
var point = function(x, y){  
    //...  
}
```

Вложенные функции

```
function func1(a, b) {  
    function func2(x) {return x*x;}  
    return func2(a) + func2(b);  
}
```

Методы

```
var summa = {  
    a: 10,  
    b: 20,  
    plus: function() {  
        this.result = this.a + this.b;  
    }  
};  
  
summa.add();    // вызов метода  
summa.result;  // 30
```

Косвенный вызов

call() и **apply()** - позволяют вызвать функцию

trace() - получает имена объектов и методов и заменяет указанные метод новым.

```
var b = Math.max.apply(Math, array_of_numbers);
```

Функции как пространство имён

```
function mymodule() {  
    // здесь поместить модуль кода  
}  
  
mymodule();
```

Можно определить через вызов анонимной функции

```
(function() {  
    // здесь поместить модуль кода  
})();
```

Замыкания

Замыкания захватывают локальные переменные единственного вызова функции, что дает возможность использовать эти переменные в качестве закрытых.

```
var uniqueInteger = (function() {  
    var counter = 0;  
})();
```

Методы

length – определяет количество аргументов

prototype – ссылка на прототип функции

toString() - возвращает полный исходный код функции.

bind() - связывание функций с объектом.

```
function my_func(y) { return this.y + x; }  
var obj = {x:1};  
var func = my_func.bind(obj);  
func(2);
```

// результат 3

Классы

Классы и прототипы (простой класс)

```
function range(from, to)    // функция, возвращающая диапазон  
{  
    var r = Object.create(range.methods);  
    r.from = from;  
    r.to = to;  
    return r;  
}  
range.methods = {           // объект прототипа определяет методы  
    includes: function(x) {  
        return this.from <= x && x <= this.to;  
    },  
    foreach: function(f) {  
        for(var i = this.from; i <= this.to; i++) f(i);  
    },  
    toString: function() {  
        return "(" + this.from + " " + this.to + ")";  
    }  
};  
  
                                // пример использования  
var r = range(1,3);  
r.includes(2);  
r.foreach(console.log);
```

Классы и конструкторы (прототипы)

```
function Range(from, to)    // функция конструкторов
{
    this.from = from;
    this.to = to;
}
Range.prototype = {
    includes: function(x) {
        return this.from <= x && x <= this.to;
    },
    foreach: function(f) {
        for(var i = this.from; i <= this.to; i++) f(i);
    }
};

// пример использования
var r = new Range(1,3);
r.includes(2);
r.foreach(console.log);
```

Свойство constructor – значением этого свойства является объект функция.

```
Range.prototype = {
    constructor: Range,    // явная установка конструктора
    includes: function(x) {
        return this.from <= x && x <= this.to;
    },
    foreach: function(f) {
        for(var i = this.from; i <= this.to; i++) f(i);
    }
};
```

Подклассы (наследование)

```
function Animal(name) {
    this.name = name;
    this.speed = 0;
}
Animal.prototype.run = function(speed) { this.speed += speed; };
Animal.prototype.stop = function() { this.speed = 0; };

function Rabbit(name) {
    this.name = name;  this.speed = 0;
}
Rabbit.prototype = Object.create(Animal.prototype);    // наследование
Rabbit.prototype.jump = function() { this.speed++; };
```

Регулярные выражения

Описание шаблонов с помощью регулярных выражений `RegExp("pattern"[, флаги])`

```
var pattern = /s$/;  
var pattern = new RegExp("s$");  
var reg = /ab+c/i;  
var reg = new RegExp("ab+c", "I");
```

Строковые методы, поиск и замена

```
"JavaScript".search(/script/i);  
text.replace(/javascript/gi, "JavaScript"); // унификация регистров букв  
  
var pattern = /Java/g;  
var text = "JavaScript лучшее чем Java";  
var result;  
while ( (result = pattern.exec(text)) != null )  
{  
    console.log(result[0], result.index, pattern.lastIndex);  
}  
  
var pattern = /java/i;  
pattern.test("JavaScript"); // вернёт true
```

Спецсимволы в регулярном выражении

Символ	Значение
<code>\</code>	Для обычных символов - делает их специальными. Например, выражение <code>/s/</code> ищет просто символ 's'. А если поставить <code>\</code> перед <code>s</code> , то <code>/\s/</code> уже обозначает пробельный символ. И наоборот, если символ специальный, например <code>*</code> , то <code>\</code> сделает его просто обычным символом "звездочка". Например, <code>/a*/</code> ищет 0 или больше подряд идущих символов 'a'. Чтобы найти <code>a</code> со звездочкой <code>'a*'</code> - поставим <code>\</code> перед спец. символом: <code>/a*/</code> .
<code>^</code>	Обозначает начало входных данных. Если установлен флаг многострочного поиска ("m"), то также сработает при начале новой строки. Например, <code>/^A/</code> не найдет 'A' в "an A", но найдет первое 'A' в "An A."
<code>\$</code>	Обозначает конец входных данных. Если установлен флаг многострочного поиска, то также сработает в конце строки. Например, <code>/t\$/</code> не найдет 't' в "eater", но найдет - в "eat".
<code>*</code>	Обозначает повторение 0 или более раз. Например, <code>/bo*/</code> найдет 'boooo' в "A ghost boooood" и 'b' в "A bird warbled", но ничего не найдет в "A goat grunted".
<code>+</code>	Обозначает повторение 1 или более раз. Эквивалентно <code>{1,}</code> . Например, <code>/a+/</code> найдет 'a' в "candy" и все 'a' в "saaaaaandy".
<code>?</code>	Обозначает, что элемент может как присутствовать, так и отсутствовать. Например, <code>/e?le?/</code> найдет 'el' в "angel" и 'le' в "angle." Если используется сразу после одного из квантификаторов <code>*</code> , <code>+</code> , <code>?</code> , или <code>{}</code> , то задает "нежадный" поиск (повторение минимально возможное количество раз, до ближайшего следующего элемента паттерна), в противоположность "жадному" режиму по умолчанию, при котором количество повторений максимально, даже если следующий элемент паттерна тоже подходит. Кроме того, <code>?</code> используется в предпросмотре, который описан в таблице под <code>(?=)</code> , <code>(?!)</code> , и <code>(?:)</code> .
<code>.</code>	(Десятичная точка) обозначает любой символ, кроме перевода строки: <code>\n \r</code>

	\u2028 or \u2029. (можно использовать [\s\S] для поиска любого символа, включая переводы строк). Например, /.n/ найдет 'an' и 'on' в "nau, an apple is on the tree", но не 'nay'.
(x)	Находит X и запоминает. Это называется "запоминающие скобки". Например, /(foo)/ найдет и запомнит 'foo' в "foo bar." Найденная подстрока хранится в массиве-результате поиска или в определенных свойствах объекта RegExp: \$1, ..., \$9. Кроме того, скобки объединяют то, что в них находится, в единый элемент паттерна. Например, (abc)* - повторение abc 0 и более раз.
(?:x)	Находит X, но не запоминает найденное. Это называется "незапоминающие скобки". Найденная подстрока не сохраняется в массиве результатов и свойствах RegExp. Как и все скобки, объединяют находящееся в них в единый подпаттерн.
x(?:y)	Находит X, только если за X следует y. Например, /Jack(?:=Sprat)/ найдет 'Jack', только если за ним следует 'Sprat'. /Jack(?:=Sprat Frost)/ найдет 'Jack', только если за ним следует 'Sprat' или 'Frost'. Однако, ни 'Sprat' ни 'Frost' не войдут в результат поиска.
x(?:!y)	Находит X, только если за X не следует y. Например, /\d+(?!\.)/ найдет число, только если за ним не следует десятичная точка. /\d+(?!\.)/.exec("3.141") найдет 141, но не 3.141.
x y	Находит X или y. Например, /green red/ найдет 'green' в "green apple" и 'red' в "red apple."
{n}	Где n - положительное целое число. Находит ровно n повторений предшествующего элемента. Например, /a{2}/ не найдет 'a' в "candy," но найдет оба a в "caandy," и первые два a в "caaaandy."
{n,}	Где n - положительное целое число. Находит n и более повторений элемента. Например, /a{2,}/ не найдет 'a' в "candy", но найдет все 'a' в "caandy" и в "caaaaaaandy."
{n,m}	Где n и m - положительные целые числа. Находят от n до m повторений элемента.
[xyz]	Набор символов. Находит любой из перечисленных символов. Вы можете указать промежуток, используя тире. Например, [abcd] - то же самое, что [a-d]. Найдет 'b' в "brisket" и 'c' в "ache".
[^xyz]	Любой символ, кроме указанных в наборе. Вы также можете указать промежуток. Например, [^abc] - то же самое, что [^a-c]. Найдет 'r' в "brisket" и 'h' в "chop."
[\b]	Находит символ backspace. (Не путать с \b.)
\b	Находит границу слов (латинских), например пробел. (Не путать с [\b]). Например, /\bn\w/ найдет 'no' в "noonday"; /\wy\b/ найдет 'ly' в "possibly yesterday."
\B	Обозначает не границу слов. Например, /\w\Bn/ найдет 'on' в "noonday", а /\y\B\w/ найдет 'ye' в "possibly yesterday."
\cX	Где X - буква от A до Z. Обозначает контрольный символ в строке. Например, /\cM/ обозначает символ Ctrl-M.
\d	находит цифру из любого алфавита (у нас же юникод). Используйте [0-9], чтобы найти только обычные цифры. Например, /\d/ или /[0-9]/ найдет '2' в "B2 is the suite number."
\D	Найдет нецифровой символ (все алфавиты). [^0-9] - эквивалент для обычных цифр. Например, /\D/ или /[^\d]/ найдет 'B' в "B2 is the suite number."
\f,\r,\n	Соответствующие спецсимволы form-feed, line-feed, перевод строки.

<code>\s</code>	Найдет любой пробельный символ, включая пробел, табуляцию, переводы строки и другие юникодные пробельные символы. Например, <code>/\s\w*/</code> найдет ' bar' в "foo bar."
<code>\S</code>	Найдет любой символ, кроме пробельного. Например, <code>/\S\w*/</code> найдет 'foo' в "foo bar."
<code>\t</code>	Символ табуляции.
<code>\v</code>	Символ вертикальной табуляции.
<code>\w</code>	Найдет любой словесный (латинский алфавит) символ, включая буквы, цифры и знак подчеркивания. Эквивалентно <code>[A-Za-z0-9_]</code> . Например, <code>/\w/</code> найдет 'a' в "apple," '5' в "\$5.28," и '3' в "3D."
<code>\W</code>	Найдет любой не-(лат.)словесный символ. Эквивалентно <code>[^A-Za-z0-9_]</code> . Например, <code>/\W/</code> и <code>/[^\$A-Za-z0-9_]/</code> одинаково найдут '%' в "50%."
<code>\n</code>	где N - целое число. Обратная ссылка на n-ю запомненную скобками подстроку. Например, <code>/apple(,)\sorange\1/</code> найдет 'apple, orange,' в "apple, orange, cherry, peach.". За таблицей есть более полный пример.
<code>\0</code>	Найдет символ NUL. Не добавляйте в конец другие цифры.
<code>\xhh</code>	Найдет символ с кодом hh (2 шестнадцатичных цифры)
<code>\uhhhh</code>	Найдет символ с кодом hhhh (4 шестнадцатичных цифры).

JavaScript на стороне клиента

Внедрение кода в HTML-документ

```

<html>
<head>
<script src = "../..../scripts/util.js"></script>
<script>
    function onLoad() { alert("Hello World!!!");}
    window.onload = onLoad;
</script>
</head>
<body></body>
</html>

```

Программирование на основе событий

Объект окна.

window – главная точка входа во все клиентские средства JS и функции API

```

window.location = "http://www.google.com";
window.alert("hello");
window.setTimeout(function(){ alert("hello") }, 2000);
window.document

```

Таймеры

```

setTimeout(function(){ alert("hello") }, 2000);
setInterval(function(){ alert("hello") }, 60000);
clearInterval();

```


Диалоговые окна

```
var name = prompt("Введите своё имя");  
if(confirm("Имя" + name + " правильное?")){  
    alert("Здравствуйтесь " + n);  
}
```

Работа с документами

Обзор модели DOM

Представление DOM данного документа имеет древо-видную структуру, показанную на рис. 11.1.

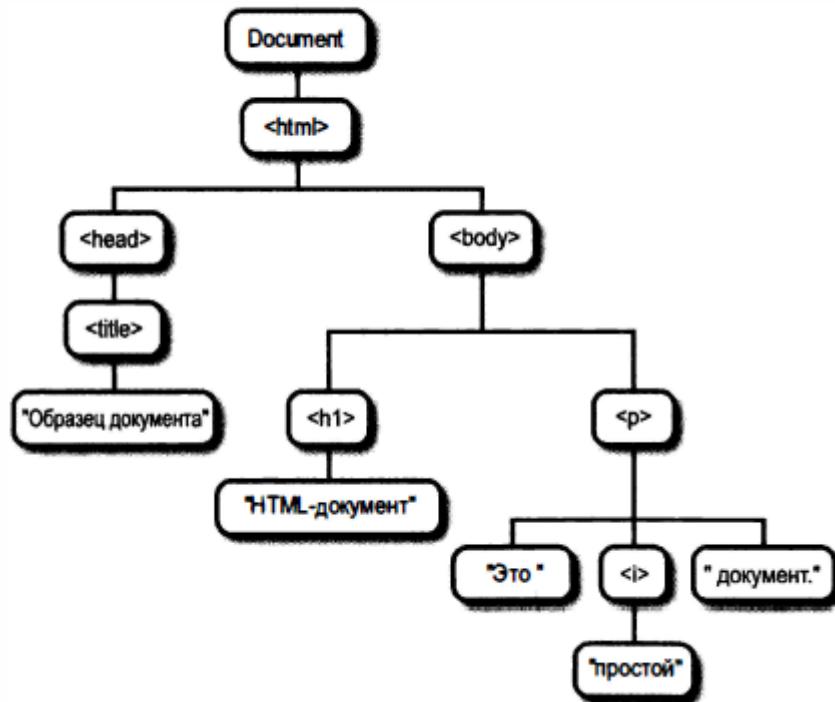


Рис. 11.1. Древоподобное представление HTML-документа

Обратите внимание на формальное различие между типами Document и Element с одной стороны и типами HTMLDocument и HTMLElement - с другой. Тип Document представляет документ HTML или XML, а тип Element - элемент документа.

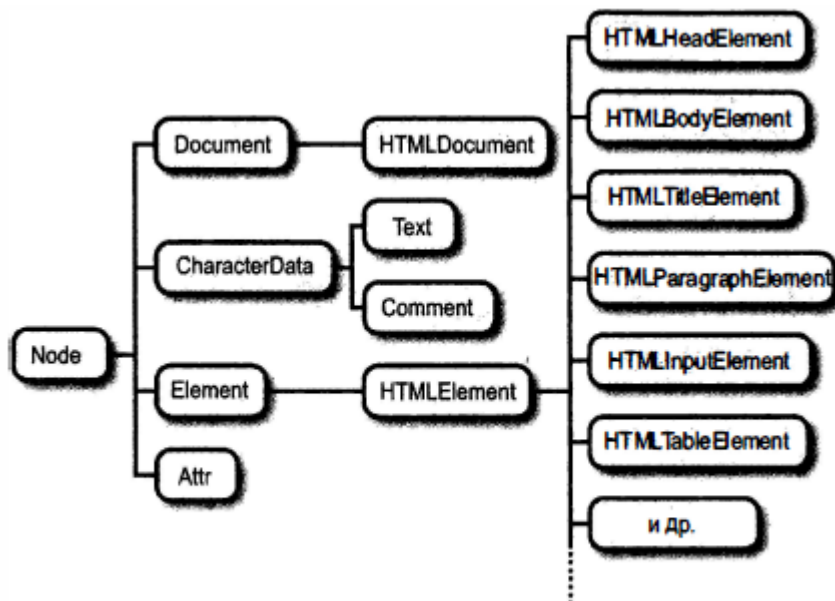


Рис. 11.2. Часть иерархии узлов документа

Выбор элементов документа

по значению атрибута идентификатор (id)

```
var section1 = document.getElementById("section1");
```

по значению атрибута наименование (name)

```
var color = document.getElementsByName("color");
```

по имени дескриптора;

```
var span = document.getElementsByTagName("span");
var p = document.getElementsByTagName("p")[0];
var form = document.forms.form1;
for(var i = 0; i < document.images.length; i++){
    document.images[i].style.display = "none";
}
```

по классу или классам CSS;

```
var warning = document.getElementsByClassName("warning");
```

по соответствию заданному селектору CSS.

```
var el = document.querySelector(".myclass");
var matches = document.querySelectorAll("div.note, div.alert");
```

Структура и обход документа

parentNode — объект Node, родительский по отношению к данному

childNodes — массивоподобный объект NodeList

firstChild и lastChild — первый и последний дочерний узел

nextSibling и previousSibling — следующий и предыдущий узел

nodeType — тип узла

nodeValue — текстовое содержимое узла

nodeName — имя дескриптора объекта Element

```
document.childNodes[0].childNodes[1]
```

Атрибуты

```
var img = document.getElementById("myimage");
var url = img.src;
img.id = "myimg";
var form = document.forms[0];
form.method = "POST";
form.action = "http://www.example.com";
```

Создание, вставка и удаление узлов

```
document.documentElement.innerHTML = "<img src='x' onerror='alert(1)'>";
```

appendChild() и insertBefore() вставляет в документ созданный узел

```
var s = document.createElement("script");
s.src = "../scripts/file.js";
document.head.appendChild(s);
var parentDiv = sp2.parentNode; parentDiv.insertBefore(sp1, sp2);
```

removeChild(n) - удаляет узел из дерева документами

replaceChild(t, n) - удаляет один дочерний узел и вставляет вместо него новый

createTextNode() - создать узел

```
var t = document.createTextNode("Это содержимое");
```

Стили элементов

```
document.body.style.backgroundColor = "white";
```

```
document.body.e.style.fontSize = "24pt";
```

```
document.body.e.style.fontWeight = "bold";
```

```
document.body.e.style.color = "blue";
```

методы `getAttribute()` и `setAttribute()`

```
elem.setAttribute("style", s);
```

```
elem.style.cssText = s // другой способ
```

```
s = elem.getAttribute("style");
```

```
s = elem.style.cssText; // другой способ
```

Геометрия и прокрутка

```
// получение оконных координат
```

```
var box = e.getBoundingClientRect();
```

```
// преобразование в координаты документа
```

```
var x = box.left + window.pageXOffset;
```

```
var y = box.top + window.pageYOffset;
```

Обработка событий

Регистрация обработчика события

Установка свойства обработчика

```
window.onload = function() {  
    alert("Hello World!");  
}
```

Установка атрибута обработчика

```
<button onclick="alert('Hello!');">Press click</button>
```

Метод `addEventListener()` - устанавливает событие.

```
<button id="mybutton">Press click</button>
```

```
var b = document.getElementById("mybutton");
```

```
b.onclick = function() { alert('Hello!'); };
```

```
b.addEventListener("click", function() { alert('Hello!'); } );
```

Отмена события

`preventDefault()` - отмена установленного по умолчанию события

`stopPropagation()` - остановка распространения события

`stopImmediatePropagation()` - предотвращает распространение события

```
event.preventDefault();
```

Сетевые возможности

Класс *XMLHttpRequest* – позволяет задать параметры запроса и прочитав ответ.

```
var request = new XMLHttpRequest();
```

Создание запроса

```
request.open("GET", "data.csv");
```

Установка заголовка

```
request.setRequestHeader("Content-Type", "text/plain");
```

Передача данных на сервер (у GET тела нет по этому null или ничего)

```
request.send(null);
```

Передача методом POST неформатированного текста на сервер

```
function postMessage(msg) {  
    var r = new XMLHttpRequest();  
    r.open("POST", "/log.php");  
    r.setRequestHeader("Content-Type", "text/plain; charset=UTF-8");  
    r.send(msg);  
}
```

Получение ответа -

Свойства `status` и `statusText` возвращают статус HTTP в числовой и текстовой формах. Эти свойства содержат стандартные значения HTTP, такие как 200 и OK для успешного ответа или 404 и Not Found

Значение	Описание
0	Метод <code>open()</code> еще не вызывался
1	Вызван метод <code>open()</code>
2	Получены заголовки ответа
3	Получено тело ответа
4	Передача ответа завершена

```
function getText(url, callback) {  
    var r = new XMLHttpRequest();  
    r.open("GET", url);  
    r.onreadystatechange = function() {  
        if (r.readyState === 4 && r.status === 200) {  
            var type = r.getResponseHeader("Content-Type");  
            if (type.match(/^text/)) callback(r.responseText);  
        }  
    };  
    r.send(null);  
}
```

HTTP-события прогресса

```
request.onprogress = function(e) {  
    if (e.lengthComputable) {  
        var p = Math.round(100 * e.loaded / e.total);  
    }  
}
```

Протокол Server-Sent Event

```
var ticker = new EventSource("stockprices.php");
ticker.onmessage = function(e) {
    var type = e.type;
    var data = e.data;
    // здесь нужно обработать событие
}
```

Протокол WebSocket

```
var s = new WebSocket("ws://ws.example.com/resource");
s.onopen = function(e) { /* открытие сокета */ };
s.onclose = function(e) { /* закрытие сокета */ };
s.onerror = function(e) { /* ошибка! */ };
s.onmessage = function(e) {
    var m = e.data; /* сервер передал сообщение */
};
```

Хранение данных на стороне клиента

Свойства `localStorage` и `sessionStorage` — предназначены для хранения данных.

```
var name = localStorage.username;
name = localStorage["username"];
for(var key in localStorage){
    var value = localStorage[key];
}
```

Преобразование в число

```
localStorage.x = 10;
var x = parseInt(localStorage.x);
```

Преобразование даты в строку и на оборот

```
localStorage.lastRead = (new Date()).toUTCString();
var last = new Date(Date.parse(localStorage.lastRead));
```

Использование JSON для преобразования объектов и массивов в строку

```
localStorage.data = JSON.stringify(data);
var data = JSON.parse(localStorage.data);
```

Время жизни

`localStorage` — данные хранятся постоянно на жестком диске.

`SessionStorage` — хранятся только пока не закрылась сессия.

Встроенные Функции хранения данных

```
localStorage.setItem("x", 1); // сохранить данные
localStorage.getItem("x");    // извлечь данные
localStorage.length;          // количество
localStorage.removeItem("x"); // удаление
localStorage.clear();          // удаление всех данных
```

Файлы «cookie»

Создание записей

```
var v = encodeURIComponent(document.lastModified);  
document.cookie = "version=" + v;
```

Чтение записей

```
var all = document.cookie;  
var cookies = {};  
if(all === "") return cookies;  
var list = all.split("; ");  
for(var i = 0; i < list.length; i++)  
{  
    var cookie = list[i];  
    var p = cookie.indexOf(" = ");  
    var name = cookie.substring(0, p);  
    var value = cookie.substring(p + 1);  
    cookies[name] = decodeURIComponent(value);  
}
```

События:

onClick - Выполняет некоторый код, когда происходит событие Нажмите

ondblclick - Выполняет некоторый код, когда происходит событие Doubleclick

onfocus - Выполняет некоторый код, когда происходит событие фокусировки

onkeydown - Выполняет некоторый код, когда происходит событие KeyDown

onkeypress - Выполняет некоторый код, когда происходит событие Keypress

onkeyup - Выполняет некоторый код, когда происходит событие KeyUp

onmousedown - Выполняет некоторый код, когда происходит событиеMouseDown

onmousemove - Выполняет некоторый код, когда происходит событиеMouseMove

onmouseout - Выполняет некоторый код, когда происходит событие MouseOut

onmouseover - Выполняет некоторый код, когда происходит событие Mouseover

onmouseup - Выполняет некоторый код, когда происходит событие MouseUp

onresize - Выполняет некоторый код, когда происходит событие изменения размера

onblur - Выполняет некоторый код, когда происходит событие теряет фокус

onerror - Выполняет некоторый код, когда происходит событие ошибки

onload - Выполняет некоторый код, когда происходит событие загрузка

onresize - Выполняет некоторый код, когда происходит событие изменения размера

onunload - Выполняет некоторый код, когда происходит событие выгрузка

Windows объекты:

clientInformation - Содержит информацию о браузере

clipboardData -

document - Представляет HTML-объект документа в окне. См объект Document

event - Представляет событие состояния события

external -

history - Содержит URL, посещенные из окна. Показать объект История

location - Содержит текущий URL окна. См Расположение объекта

navigator - содержит информацию о браузере. Показать объект Navigator

screen - содержит информацию о клиента

Window свойства:

closed - Возвращает закрытое логическое значение, указывающее, является ли окно было закрыто или нет

defaultStatus - Устанавливает или возвращает текст по умолчанию в статусной окна

document - Возвращает объект Document для окна (См объект Document)

frameElement - Возвращает элемент <IFRAME>, в который вставлен текущее окно

frames - Возвращает все элементы <IFRAME> в текущем окне

history - Возвращает объект истории для окна (см History объект)

innerHeight - Возвращает внутреннюю высоту область содержимого окна

innerWidth - Возвращает внутреннюю ширину область содержимого окна

length - Возвращает количество элементов <IFRAME> в текущем окне

localStorage - Возвращает ссылку на локальный объект хранения, используемого для хранения данных. Сохраняет данные без даты истечения срока

location - Возвращает расположение объекта location для окна (см location объекта)

name - Устанавливает или возвращает имя окна

navigator - Возвращает объект Navigator для окна (см Navigator объект)

opener - Возвращает ссылку на окно, которое создало окно

outerHeight - Возвращает внешнюю высоту окна, в том числе панелей инструментов / скроллинга

outerWidth - Возвращает внешнюю ширину окна, в том числе панелей инструментов / скроллинга

pageXOffset - Возвращает пикселей текущий документ прокручивается (по горизонтали) от верхнего левого угла окна

pageYOffset - Возвращает пикселей текущий документ прокручивается (по вертикали) от верхнего левого угла окна

parent - Возвращает родительское окно текущего окна

screen - Возвращает объект экрана для окна (См объект Screen)

screenLeft - Возвращает горизонтальную координату окна относительно экрана

screenTop - Возвращает вертикальную координату окна относительно экрана

screenX - Возвращает горизонтальную координату окна относительно экрана

screenY - Возвращает вертикальную координату окна относительно экрана

sessionStorage - Возвращает ссылку на локальный объект хранения, используемого для хранения данных. Сохраняет данные для одного сеанса (потеряны, когда вкладка браузер закрыт)

scrollX - Псевдоним из pageXOffset

scrollY - Псевдоним из pageYOffset

self - Возвращает текущее окно

status - Устанавливает или возвращает текст в статусной окна

top - Возвращает верхнее окно браузера

Window методы:

alert(message) - Отображает окно предупреждения с сообщением и кнопкой ОК

attachEvent(event, pointer) — Обработчик событий

atob(encodedStr) - декодирует базовый-64 закодированную строку

blur() - Удаляет фокус из текущего окна

btoa(str) - Кодировывает строку в базе-64

clearInterval(id_of_setinterval) - Очищает таймер, установленный с setInterval ()

clearTimeout(id_of_settimeout) - Очищает таймер, установленный с setTimeout ()

close() - Закрывает текущее окно

confirm(message) - Отображает диалоговое окно с сообщением и ОК и кнопку Отмена

createPopup(args) - Создает всплывающее окно

execScript(code, lang) - Выполняет указанный скрипт.

focus() - Устанавливает фокус на текущее окно

getComputedStyle(element, pseudoElement) - Возвращает текущие стили CSS вычислен, применяемые к элементу

getSelection() - Возвращает объект выбора, представляющий диапазон текста, выбранного пользователем

matchMedia(mediaQueryString) - Возвращает объект MediaQueryList, представляющую определенный CSS строку медиа-запроса

moveBy(x, y) - перемещает окно относительно его текущей позиции

moveTo(x, y) - перемещает окно в заданное положение

navigate(URL) - загружает указанный URL в окно

open(URL, name, specs, replace) - открывает новое окно браузера

print() - выводит содержимое текущего окна

prompt(text, defaultText) - Отображает диалоговое окно, предлагающее посетителя для ввода

resizeBy(width, height) - Изменяет размер окна с помощью указанных пикселей

resizeTo(width, height) - Изменяет размер окна до заданной ширины и высоты

scroll() - Устаревшее. Этот метод был заменен методом scrollTo ().

scrollBy(xnum, ynum) - прокручивает документ на указанное число пикселей

scrollTo(xpos, ypos) - прокручивает документ по указанным координатам

setActive() - делает текущий элемент страницы активным без переноса на него фокуса ввода

setInterval(function, milliseconds, param1, param2, ...) - Вызывает функцию или вычисляет выражение через определенные промежутки времени (в миллисекундах)

setTimeout(function, milliseconds, param1, param2, ...) - Вызывает функцию или вычисляет выражение после определенного количества миллисекунд

stop() - Останавливает окно от загрузки

showHelp(URL [, contextID]) - Отображает файл справки (должен быть типа .htm или .chm).

showModalDialog(URL [, args, list]) - загружает URL в модальном диалоговом окне.

showModelessDialog(URL [, args, list]) - загружает URL в диалоговом окне безрежимного.

Document свойства и методы:

document.activeElement - Возвращает сфокусированного в данный момент элемент в документе

document.addEventListener(event, function, useCapture) - Прикрепляет обработчик события к документу

document.adoptNode(node) - принимает узел из другого документа

document.anchors - Возвращает коллекцию всех <a> элементов в документе, которые имеют атрибут имени

document.applets - Возвращает коллекцию всех элементов <APPLET> в документе

document.baseURI - Возвращает абсолютный базовый URI документа

document.body - Устанавливает или возвращает тело документа (далее <тело> элемент)

document.close() - Закрывает выходной поток ранее открытый с document.open()

document.cookie - Возвращает все пары имя / значение куки в документе

document.charset - устарел. Используйте document.character Установить вместо этого. Возвращает кодировку для документа

document.characterSet - Возвращает кодировку для документа

document.createAttribute(attributename) - Создает узел атрибута

document.createComment(text) - Создает комментарий узел с указанным текстом

document.createDocumentFragment() - Создает пустой узел DocumentFragment

document.createElement(nodename) - Создает узел элемента

document.createTextNode(text) - Создает текстовый узел

document.doctype - Возвращает декларацию типа документа, связанного с документом

document.documentElement - Возвращает элемент документа документа (элемент <HTML>)

document.documentMode - Возвращает режим, используемый браузером для отображения документа

document.documentURI - Устанавливает или возвращает местоположение документа

document.domain - Возвращает доменное имя сервера, который загружен документ

document.domConfig - устарел. Возвращает конфигурацию DOM документа

document.embeds - Возвращает коллекцию всех элементов <код вставки> В этом документе

document.forms - Возвращает коллекцию всех элементов <form> в документе

document.getElementById(elementID) - Возвращает элемент, который имеет атрибут ID с заданным значением

document.getElementsByTagName(classname) - Возвращает NodeList, содержащий все элементы с указанным именем класса

document.getElementsByTagName(name) - Возвращает NodeList, содержащий все элементы с указанным именем

document.getElementsByTagName(tagname) - Возвращает NodeList, содержащий все элементы с указанным именем тега

document.hasFocus() - Возвращает логическое значение, указывающее, имеет ли документ фокус

document.head - Возвращает элемент <HEAD> документа

document.images - Возвращает коллекцию всех элементов в документе

document.implementation - Возвращает объект DOMImplementation, который обрабатывает этот документ

document.importNode(node, deep) - Импортирует узел из другого документа

document.inputEncoding - Возвращает кодировку, набор символов, используемый для документа

document.lastModified - Возвращает дату и время последнего изменения документа

document.links - Возвращает коллекцию всех элементов <a> и <область> в документе, которые имеют атрибут HREF

document.normalize() - Удаляет пустые узлы Text, и соединяет соседние узлы

document.normalizeDocument() - Удаляет пустые узлы Text, и соединяет соседние узлы

document.open(MIMEtype, replace) - открывает выходной поток, чтобы собрать выход из write()

document.querySelector(CSS selectors) - Возвращает первый элемент, соответствующий заданному селектору(ы) CSS в документе

document.querySelectorAll(CSS selectors) - Возвращает статический NodeList, содержащий все элементы, соответствующий селектор (ы) указанный CSS в документе

document.readyState - Возвращает (загрузки) статус документа

document.referrer - Возвращает URL документа, который загружен текущий документ

document.removeEventListener(event, function, useCapture) - Удаляет обработчик событий из документа (который был прикреплен с addEventListener () метод)

document.renameNode(node, namespaceURI, nodername) - переименовывает указанный узел

document.scripts - Возвращает коллекцию элементов <SCRIPT> в документе

document.strictErrorChecking - Устанавливает или возвращает ли принудительно проверки ошибок или нет

document.title - Устанавливает или возвращает заголовок документа

document.URL - Возвращает полный адрес HTML документа

document.write(exp1, exp2, exp3, ...) - Записывает HTML выражения или код JavaScript к документу

document.writeln(exp1, exp2, exp3, ...) - То же самое, как write(), но добавляет символ новой строки после каждого оператора

Screen свойства:

availHeight - Возвращает высоту экрана (за исключением панели задач Windows)

availWidth - Возвращает ширину экрана (за исключением панели задач Windows)

colorDepth - Возвращает битовую глубину цветовой палитры для отображения изображений

height - Возвращает общую высоту экрана

pixelDepth - Возвращает цветовое разрешение (в битах на пиксель) экрана

width - Возвращает общую ширину экрана

```
function onLoad()  
{  
    console.log('availHeight:', screen.availHeight);  
    console.log('availWidth:', screen.availWidth);  
    console.log('colorDepth:', screen.colorDepth);  
    console.log('height:', screen.height);  
    console.log('pixelDepth:', screen.pixelDepth);  
    console.log('width:', screen.width);  
}
```